



VDC-Newsletter September 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

^



Bild: VDC Fellbach

[Virtuelle Realität im Mittelpunkt beim Medien-Meeting Rems-Murr](#)

Das Virtual Dimension Center und seine Partner laden ein zum 2. Medien-Meeting Rems-Murr "Virtual Reality im Marketing" am 22.10.2015 in Fellbach. Jetzt anmelden!



Bild: ideXlab

[Innovationsplattform ideXlab kostenlos nutzen!](#)

Das VDC hat die Möglichkeit, interessierte Unternehmen kostenlos an die renommierte Open Innovation Plattform ideXlab anzubinden.



Bild: smart businessIT

[Aufruf zum Wettbewerb Share Economy Baden-Württemberg](#)

In dem landesweiten Wettbewerb werden Share-Economy-Ideen gesucht und in ihrer Umsetzung gefördert. Dabei werden bis zu sechs Preise mit Preisgeldern in einer Höhe von insgesamt bis zu 180.000 Euro vergeben.



Bild: Packaging Valley Germany

[Packaging Valley richtet VR-Center in Schwäbisch Hall ein](#)

Das VR-Center entsteht mit Hilfe des VDC Fellbach. Mit dem Zentrum wird ein wichtiger Schritt zur Sicherung der Zukunftsfähigkeit der Unternehmen in der Region gegangen.



CROSSCLUSTER
INDUSTRIE 4.0

Bild: VDC Fellbach, MicroTEC Südwest, bwcon

[Cross-Cluster Industrie 4.0 gegründet](#)

Industrie 4.0 erfordert Kompetenzen aus verschiedenen technischen Disziplinen, von Sensortechnologie über Cloud Computing bis zur Simulation. Diese Welten verbindet künftig der Cross-Cluster Industrie 4.0, in dem sich MicroTEC Südwest, bwcon und VDC Fellbach vernetzen.

Der Nutzen digitaler Techniken im Design



Bild: VDC Fellbach

[VDC Fellbach veröffentlicht Ratgeber Virtuelles Design](#)

Was sollten Unternehmen beachten, die ihre Design-Prozesse durch virtuelle Techniken unterstützen möchten? Welche Möglichkeiten gibt es und wo liegen die Grenzen? Um diese Fragen zu beantworten, hat das VDC den Ratgeber "Virtuelle Techniken im Design" veröffentlicht.

VDC-Veranstaltungen



[Forum Leichtbau für die Produktion: Messeführung Bondexpo](#)

07. Oktober 2015, Stuttgart

[Virtuelle Inbetriebnahme: KickOff Cross Cluster I4.0 und IAK Sondermaschinenbau](#)

21. Oktober 2015, Schwäbisch-Hall

[2. Medien-Meeting Rems-Murr: Virtuelle Realität im Marketing](#)

22. Oktober 2015, Fellbach

[VDC beim Mittelstandstag Rheinland-Pfalz: Industrie 4.0 – Regional. Vernetzt.](#)

22. Oktober 2015, Kaiserslautern

VDC-Mitgliederversammlung

29. Oktober 2015, alfacoc media, Fellbach

VDC beim Unternehmerforum Mittelstand: Simulationstechnik in der industriellen Produktion

03. November 2015, Stuttgart

9. Industriearbeitskreis Composite Simulation mit World Café

11. November 2015, Fellbach

VDC auf der Jahrestagung des Commercial Vehicle Clusters

13. November 2015, Wörth

Technologieforum "Immersive Design - funktionale Absicherung mit digitalen Prototypen"

24. November 2015, Stuttgart

7. Fachaustausch Geoinformation - Session "Virtuelles Gebäude"

25. November 2015, Heidelberg

5. Industriearbeitskreis "Virtuelle Techniken im Bauwesen"

26. November 2015, Amtzell

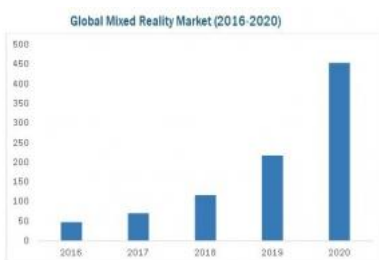
Stellenangebote



Bild: VDC Fellbach

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

Analysen & Markt



Source: MarketsandMarkets Analysis

Bild: Markets and Markets

Mixed-Reality-Markt könnte bis 2020 auf 453 Millionen Dollar wachsen

Das Unternehmen Markets and Markets hat einen neuen Bericht vorgestellt, in dem es die Entwicklung des Mixed-Reality-Markets bis zum Jahr 2020 untersucht.



Bild: Flickr, pestoverde

Oculus ist nicht alleine: Investitionen in VR und AR

Tech.Co berichtet über die VR- und AR-Startups, in die am meisten investiert wird.



Bild: Wolfgang Pfensig, pixelio.de

[Virtuelle Realität vor ungewisser Zukunft](#)

Jens Quentin, Kommunikations-Experte und freier Journalist für die Segmente Technologie und digital Lifestyle, wirft einen kritischen Blick auf den gegenwärtigen VR-Hype.



Bild: Samsung

[Absatz von VR-Headsets wird sich bis 2020 verzehnfachen](#)

Einer Studie von Juniper Research zufolge werden im Jahr 2020 rund 30 Millionen Virtual Reality Headsets abgesetzt werden. Im nächsten Jahr sollen es 3 Millionen sein. Das berichtet Swiss IT Reseller.

Hardware



Bild: imsys

[Herbstaktion von Imsys](#)

Das Unternehmen aus Leonberg bietet bis Ende Oktober auf spezielle Produkte Sonderkonditionen an.



Bild: apparata.nl

[Gear-VR-Headset von Samsung und Oculus kommt im November auf den Markt](#)

Fast ein Viertel leichter und mit Kosten von 99 US-Dollar nur noch halb so teuer: Samsung bringt das GearVR-Smartphone-Headset im November in den US-amerikanischen Handel.



Bild: HTC

[HTC Vive erscheint 2015 nur in limitierter Stückzahl](#)

Die von HTC und Valve entwickelte VR-Brille Vive wird dieses Jahr nur in begrenzter Stückzahl erscheinen. Bis Anfang 2016 müssen sich Interessenten laut Pressemitteilung noch gedulden, bis mit einer hohen Verfügbarkeit der Brille zu rechnen sei.



Bild: Microsoft

[HoloLens soll 2016 kommen](#)

Mit den bisher gezeigten Prototypen der HoloLens hat Microsoft für Begeisterung gesorgt. Nun verdichten sich die Pläne für einen Start. Am 3. Dezember soll die HoloLens außerdem mit einem Versorgungsflug zur Internationalen Raumstation ISS gebracht werden.



Bild: OSVR Consortium

[OSVR: Quelloffene Gestaltung Virtueller Realität](#)

Das OSVR (Open-Source Virtual Reality) Consortium will die Entwicklung von Virtual-Reality-Soft- & Hardware mit Hilfe quelloffener Tools vorantreiben. Ein Headset der OSVR-Plattform soll in diesem Oktober erscheinen. Die für Entwickler gedachte VR-Brille von Razer soll rund 300 Euro kosten.



Bild: Matthias Ripp, CC BY 2.0

[Lösung für Motion Sickness in Sicht?](#)

Die "Motion Sickness" (Bewegungskrankheit), an der manche Nutzer von VR-Headsets leiden, könnte durch eine neue Form der Gehirnstimulation künftig verhindert werden.

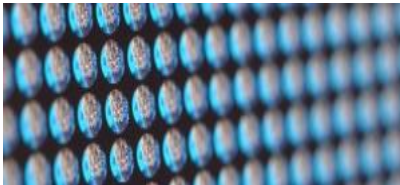


Bild: Realeyes

[Displays mit Lichtfeldtechnik](#)

Das Unternehmen Realeyes aus Kiel bietet plenoptische Bildschirme an, also Displays, die mit Lichtfeldtechnik arbeiten. Diese bieten nicht nur Stereoskopie ohne Brille, sondern auch natürliche Tiefenschärfe.



Bild: GoPro

[Odyssey: Equipment für 360-Grad-Profi-Videos](#)

Neuigkeiten zum Projekt Odyssey/Jump von GoPro und Google. Das Set-Up besteht aus 16 Hero-4-Kameras, die die Erstellung von dreidimensionalen 360-Grad-Videos ermöglichen. Es soll rund 15.000 US-Dollar kosten.



Bild: Road to VR

[Canon zeigt VR-Viewer mit 5K und ohne chromatische Aberration](#)

Zwei Haltegriffe und drei Linsen pro Auge: Canons noch namenloser VR-Masken-Prototyp bietet eine sehr hohe Auflösung und soll ein besonders klares Bild mit breitem Sichtfeld aufweisen.



Bild: Nvidia

[3D-Performance fürs VR-Gaming: GeForce GTX 980](#)

Mit der GeForce GTX 980 bringt Nvidia nun eine 3D-, Surround- und VR-fähige Grafikkarte in Gaming-Notebooks.



Bild: StarVR

[StarVR: Headset mit integriertem Eye-Tracking](#)

VRODO berichtet über das StarVR-Headset, das nach dem HMD von FOVE das zweite mit integriertem Eye-Tracking ist und erklärt, wie es funktioniert.



Bild: 3D Sound Labs

[VR-Sound für die Ohren](#)

3D Sound Labs, eine französisches Unternehmen, hat auf der IFA seinen 3D-Sound Kopfhörer präsentiert.

VR- & Vis-Software



[Mackevision über die Visualisierung, Mercedes und Game of Thrones](#)

Markus Henkel konnte die Visualisierungskünstler, die ihre Wurzeln in Baden-Württemberg haben, zu einem Interview überreden – natürlich rücken dabei auch Autos mit in den Fokus.

MACKEVISION

Bild: Mackevision



Bild: PSA Peugeot Citroën

[Haption announces Integration in 3DEXPERIENCE and Tecnomatix platforms](#)

Haption, worldwide leader of interactive solutions based on force-feedback for the Digital Factory, has just crossed an important milestone in its development.



Bild: NVIDIA

[Cloud-Grafiktechnologie erweitert](#)

Nvidia führt an der VMworld in San Francisco mit breiter Unterstützung der Industrie Nvidia Grid 2.0 ein. Mit Grid 2.0 lassen sich selbst grafikintensive Applikationen auf jedem verbundenen Gerät virtuell nutzen.



Bild: Einstein's Workshop

[BlocksCAD: Mit Scratch kinderleicht 3D-Modelle programmieren](#)

Der Webdienst BlocksCAD kombiniert visuelle Programmierung mit konstruktiver Festkörpergeometrie.



Bild: Rocket Data Intelligence GmbH

[Autokauf beginnt in der Virtuellen Realität](#)

Die Digitalisierung des Autos beginnt für Fahrer nicht erst bei Bluetooth-Schnittstellen für das Smartphone, sondern bereits bei der Visualisierung, Konfiguration und dem virtuellen Kaufprozess.



Bild: ReconstructMe 2.0

[3D-Scan-Software ReconstructMe privat gratis nutzen](#)

Die bisherigen Einschränkungen beim privaten und nichtkommerziellen Gebrauch von ReconstructMe fallen ab sofort weg, berichtet Heise Online.



Bild: BMW Group

[Virtual Vehicle zeigt Chancen und Herausforderungen von automatisiertem Fahren auf](#)

Welche Herausforderungen und Möglichkeiten durch automatisiertes Fahren entstehen, beleuchtete am 20.09.2015 ein Seminar des Forschungszentrums Virtual Vehicle in Graz.

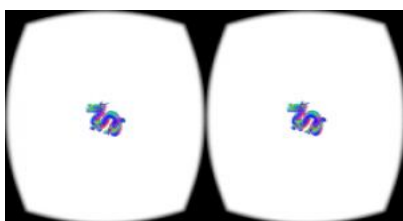


Bild: Screenshot by Nick Desaulniers:
<http://mzl.la/1LAdilb>

[Stereoskopisches Rendering mit WebVR](#)

Aufgrund der hohen Bildraten benötigt Virtual Reality sehr hochauflösende Displays und leistungsstarke Grafik-Prozessoren. Vor welche Herausforderungen werden Entwickler bei stereoskopischen Renderings gestellt?



Bild: Voxelus

[Voxelus: Entwickler-Baukasten für VR-Inhalte](#)

Das Entwickler-Tool von Voxelus funktioniert ähnlich wie Minecraft und setzt auf eine grafische Bedienoberfläche. So sollen selbst unerfahrene Nutzer VR-Inhalte erstellen können.



Bild: Porsche

[Konzeptstudie Porsche Mission E mit holografischem Display](#)

Die Instrumente des Porsche werden in der vorgestellten Konzeptstudie mittels Blick- und Gestensteuerung bedient, teilweise sogar über Hologramme – intuitiv und mit maximaler Fahrerorientierung durch automatische Einstellung auf die Fahrerposition.

Simulation

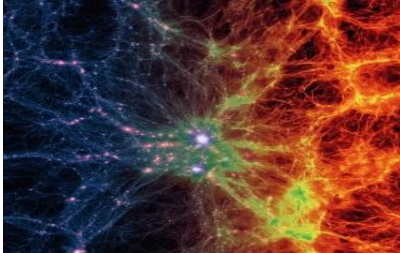


Bild: Volker Springel, Christian Klingenberg

[Stuttgarter Superrechner simulieren das Universum](#)

Davon träumt die Wissenschaft: An einem Computer zu simulieren, wie sich das Universum bis heute entwickelt hat.

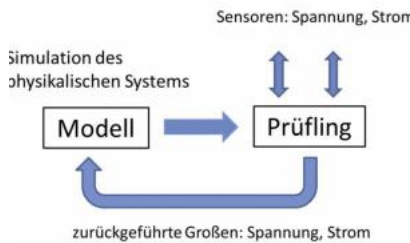


Bild: Nils Becker

[Hardware in the Loop: Messung und Echtzeit-Simulation im Fahrversuch synchronisiert](#)

Was ist überhaupt Hardware in the Loop (HiL) und was bringt HiL? Erklärt von Nils Becker am Beispiel der Automobilindustrie.



Bild: Max Planck Gesellschaft, Screenshot

[CableRobot Simulator macht VR "echt"](#)

Einen besonderen Bewegungssimulator hat das Max Planck Institut für Biologische Kybernetik in Tübingen entwickelt: Der CableRobot Simulator ist in drei Dimensionen beweglich.

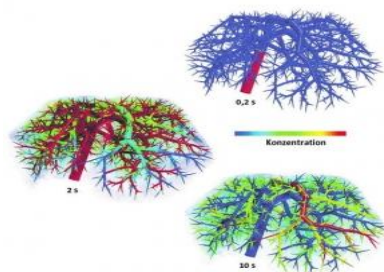


Bild: Fraunhofer Mevis

[Blutflussmessungen im virtuellen Organ](#)

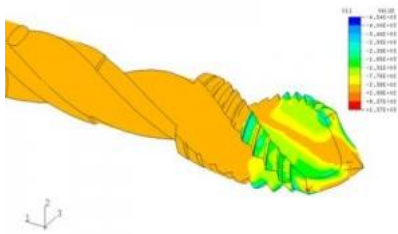
Nicht jedes Medikament wirkt bei jedem Patienten gleich gut. Computermodelle aber können jetzt den Erfolg einer Behandlung prognostizieren. Dazu simulieren sie den Stoffaustausch in lebenswichtigen Organen. Und sie lassen sich sogar an individuelle Patientenmerkmale anpassen.



Bild: Madeleine Manyoky und Ulrike Wissen Hayek, PLUS, ETH Zürich

[Simulation: Geplante Windparks realitätsnah sehen und hören](#)

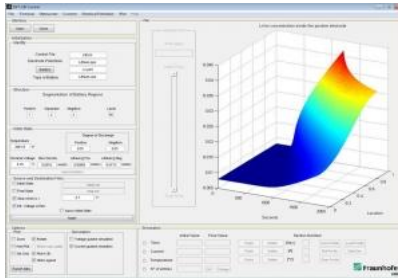
Die Empa hat zusammen mit der ETH Zürich eine Simulation entwickelt, die eine optische und akustische Einschätzung von Windturbinen möglich macht – noch bevor sie gebaut werden.



Mit Simulation schneller zum Werkzeug

Der Prototypenbau bei der Neuentwicklung leistungsfähiger Zerspanungswerkzeuge wird durch das neue Verfahren Tool-Simulation der Schumacher Precision Tools GmbH nachhaltig optimiert.

Bild: Schumacher Precision Tools

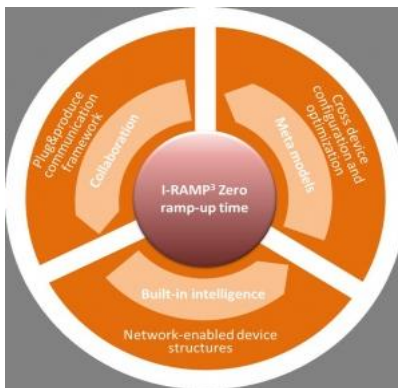


Batteriesimulator für die E-Mobilität

Auf der IAA in Frankfurt präsentiert das Fraunhofer IWES aus Kassel ein Hardware-in-the-Loop-Batteriesimulationssystem.

Bild: Fraunhofer IWES

PLM & BIM



Intelligente Bausteine für kürzere Ramp-up-Phasen

Im Projekt "I-Ramp³" hat das Fraunhofer IPA mit elf Partnern smarte Technologien entwickelt, die diese Phase erheblich verkürzen. Am 22. und 23. September 2015 stellte das Team die Ergebnisse vor.

Bild: Steinbeis-Europa-Zentrum



3D-Stadtmodelle: Datenberge effizienter bezwingen

3D-Stadt- oder Landschaftsmodelle sind ein Schlüssel zur Bürgerbeteiligung. Hierfür sind jedoch wahre Datenberge zu bearbeiten.

Bild: Fraunhofer IGD



3D-Architekturvisualisierung mit Lumion

Planer, die auf einfache Weise die Visualisierung ihrer 3D-Planung selbst durchführen möchten, bietet die eigenständige Rendersoftware Lumion viele Funktionalitäten bei leichter Bedienbarkeit.

Bild: Lumion



Bild: KOP

[Ist BIM Hype oder Heilsbringer?](#)

Das fragt sich die Allgemeine Bauzeitung und geht in ihrer bezahlpflichtigen Online-Ausgabe der Frage nach, welchen Nutzen BIM für Bauunternehmen bringt.



Bild: think project!

[BIM-Modelle im Browser visualisieren und kommentieren](#)

Das Online-Magazin Internet für Architekten stellt think project! und die neuen Module von dessen Produkt "BIM Collaboration" vor.

Unternehmensnews

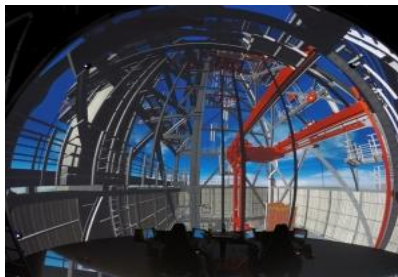


Bild: Barco

[Barco provides projection for drilling operations simulator](#)

The company, together with Norwegian-based system integrator Cyviz, provides projection power for state-of-the-art dome simulator for drilling operations in South Korea.



Bild: Barco

[Barco Innovation Weeks](#)

From 19 October to 30 October 2015, Barco invites you for a full-day immersion into the world of control rooms and virtual reality, during its Control rooms and Virtual Reality Innovation Weeks.



Bild: DFKI

[DFKI/ZeMA: Neues Zentrum für Produktionstechnik und Industrie 4.0](#)

Das Zentrum für Mechatronik und Automatisierungstechnik (ZeMA) und das Deutsche Forschungszentrum für Künstliche Intelligenz (DFKI) haben ihren Kooperationsvertrag zum Zentrum für innovative Produktionstechnologien in Saarbrücken unterzeichnet.



Bild: ESI Group

[ESI announces its upcoming User Forums](#)

ESI Group, pioneer and world-leading solution provider in Virtual Prototyping for manufacturing industries, announces its upcoming user forums this autumn in Czech Republic and Germany.



Bild: zSpace

[Virtualis and zSpace: 150 Seat Virtual Reality Lab Unveiled at Aston University in the UK](#)

Real world virtual reality is transforming learning around the globe. Companies Virtualis and zSpace are leading the way.



Bild: Apple

[Entwickelt Apple ein eigenes AR-System?](#)

Augmented Reality Trends berichtet über die Spekulationen, die der Konzern durch die Einstellung eines früheren Mitarbeiters an Microsofts Projekt HoloLens befeuert hatte.



Bild: Google

[Google etabliert neue Wearables-Forschungsabteilung](#)

Google arbeitet offenbar an einer neuen Forschungsabteilung namens Project Aura, die unter anderem das Glass-Konzept weiterentwickeln soll.



Bild: Canon

[Embraer Partners with Canon to Propel the Future of Aircraft Manufacturing](#)

Canon announced that the Canon MREAL System for Mixed Reality has been chosen by Embraer North America to strategically leverage engineering and design activities for the production of next-generation aircraft.



Bild: Facebook

[Facebook launcht VR im News Feed](#)

Facebook hat gemeinsam mit seiner Tochterfirma Oculus VR ein neues Videoformat für 360-Grad-Videos entwickelt. Auch Nutzer des Netzwerkes können ihre 360-Grad-Videos hochladen.



Bild: Aaron Kamolz

[Bentley übernimmt E-on Software](#)

Bentley Systems, Anbieter umfassender Softwarelösungen für nachhaltige Infrastrukturen, hat die Übernahme von E-on software bekannt gegeben, einem Spezialisten in der Erstellung, Simulation und Integration von natürlichen 3D-Umgebungen

ESI DACH Forum 2015

07. bis 08. Oktober 2015, Bamberg

7. PLM Future Tagung "Industrial Internet - Rethink Products, Processes and IT-Tools"

07. Oktober 2015, Kaiserslautern

VMV 2015: Vision, Modeling and Visualization

07. bis 09. Oktober 2015, Aachen

Go-Visual: Visuelle Assistenz in der Produktion

08. Oktober 2015, Berlin

Virtuelle Inbetriebnahme: Hardware-In-The-Loop-Simulation

08. Oktober 2015, Stuttgart

3D-Filmfestival BEYOND

15. bis 18. Oktober 2015, Karlsruhe

EuroVR Conference 2015

15. bis 16. Oktober 2015, Lecco

11. Norddeutsches Simulationsforum (NSF)

15. Oktober 2015, Hamburg

Architektur & Industrie 4.0 - Digital Factory meets Digital City

15. Oktober 2015, St. Georgen im Schwarzwald

Barco Innovation Weeks: Control Rooms & Virtual Reality

19. bis 30. Oktober 2015, Kuurne, Belgium

IEEE Conference on Visual Analytics Science and Technology

25. bis 30. Oktober 2015, Chicago, USA

Optis HUD Day

28. Oktober 2015, Stuttgart

Das Internet der Dinge: Chancen für intelligente Produkte, Dienstleistungen & Geschäftsmodelle

28. Oktober 2015, Esslingen

Workshop 3D-Stadtmodelle

03. bis 04. November 2015, Bonn

Plug-In 3D - Workshop am Fraunhofer IPK

05. November 2015, Berlin

11. Fachkongress: Digitale Fabrik@Produktion

10. bis 11. November 2015, Hamburg

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).

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.
