



VDC-Newsletter März 2016

Inhalte

Der VDC-Newsletter ist der monatliche Informationsdienst des Virtual Dimension Center (VDC) Fellbach mit Neuigkeiten aus dem Netzwerk sowie Nachrichten und Terminen rund um das Thema Virtuelles Engineering. Tagesaktuelle Nachrichten sind auf www.vdc-fellbach.de verfügbar.

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

Vernetzen Sie sich mit uns:



VDC-Spezial

^



Bild: VDC Fellbach

[Virtuell entwickeln in der Fahrzeugindustrie](#)

Die Zeitschrift Automobil Industrie berichtet über die Anwendungsmöglichkeiten von Virtueller und Erweiterter Realität im Fahrzeugbau sowie über die VDI-Fachkonferenz "Virtuelle Techniken in der Fahrzeugentwicklung", bei der das VDC Kooperationspartner war.

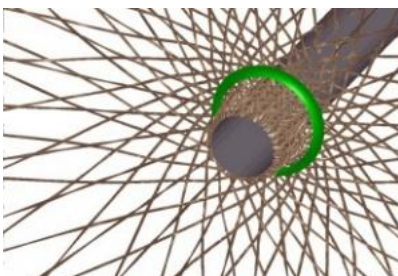


Bild: reden BV

[Save the Date: Technologieforum "Virtual Textiles"](#)

Gemeinsam mit der Hugo Boss AG veranstaltet das VDC am 20.05.2016 das Technologieforum "Virtual Textiles" in Metzingen. Merken Sie sich jetzt schon den Termin vor.



Regional verwurzelt, landesweit vernetzt.

Bild: Smart Business IT

[IT-Fachkräfteaktion gestartet](#)

Mit gemeinsamen Aktionen gegen den Fachkräftemangel in Baden-Württemberg: Das IT Bündnis BW initiiert Veranstaltungskonzepte, um vor allem auch den Nachwuchs für IT und Digitalisierung zu begeistern.

VDC-Veranstaltungen

^

[IAK Composite Simulation](#)

KIT, Karlsruhe

[11. IAK "Das virtuelle Nutzfahrzeug"](#)

Daimler AG, Stuttgart-Untertürkheim

[Virtuelles Werkzeug für realen Erfolg](#)

Handwerkskammer, Stuttgart

[15. Internationale 3D-Forum Lindau](#)

Stadtheater, Lindau

[Technologieforum "Virtual Textiles"](#)

Hugo Boss AG, Metzingen

Stellenangebote

^



Bild: VDC Fellbach

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

Analysen & Markt

^



Bild: Horizon Media

[Ist Virtual Reality das "Next Big Thing"?](#)

Trotz der momentanen Euphorie gibt es noch Zweifel an der Massentauglichkeit von Virtual Reality (VR). Eine Umfrage in den USA bringt jetzt neue Fakten zum Marktpotenzial von VR.



Bild: Knight Center for Journalism (CC BY 2.0)

[VR für den Massenmarkt: Heilsbringer oder Hype?](#)

Viele Konzerne setzen große Hoffnungen in Virtual Reality. Sie sehen VR als Chance und als neues Zugpferd bei sinkenden Smartphone-Verkäufen. Eher kritisch sieht dagegen die FAZ den Trend.



JOHANNES GUTENBERG
UNIVERSITÄT MAINZ

Bild: Johannes Gutenberg-Universität
Mainz

[Erster Verhaltenskodex für die Nutzung von Virtual Reality erstellt](#)

Michael Madary und Thomas Metzinger fassen Probleme und Empfehlungen für VR-Zukunft in einem Diskussionsbeitrag zusammen.



Bild: Apple

[Apple Watch und Co. überholen Schweizer Uhrenindustrie](#)

Wie Heise Online berichtet, haben die Verkäufe von Smartwatches im vergangenen Jahr nach Berechnungen von Marktforschern erstmals den Absatz der Schweizer Uhren-Industrie überholt.



Bild: HTC, Valve

[HTC verkaufte 15.000 Vive-Headsets in zehn Minuten](#)

15.000 "Vive"-Headsets sind laut Angaben eines Mitarbeiters von HTC in den ersten zehn Minuten vorbestellt worden, nachdem die Möglichkeit für Onlinebestellungen gestartet war.



Bild: Oculus VR

[Golem testet Oculus Rift CV1](#)

Fazit: Display, Kopfhörer, Tracking und Software der ersten Consumer Version (CV) überzeugen. Weniger begeistert sind die Tester von den Linsen, der hohen benötigten Rechenleistung und einigen unausgereiften Spielen.

Hardware



Bild: Intel

[Gerüchte um Intel-AR-Brille mit RealSense 3D](#)

ZDNet berichtet von Gerüchten um ein angebliches Projekt von Intel, eine Augmented-Reality-Brille zu entwickeln, die die hauseigene RealSense-3D-Technologie nutzt.



Bild: Meta

[Entwicklerversion für Augmented-Reality-Headset Meta 2 ab drittem Quartal](#)

Kann ein kleines Unternehmen Microsoft und Google bei Headsets für Augmented Reality Paroli bieten? Das Start-up Meta hat jetzt zumindest eine interessante Entwicklerversion vorgestellt, die bald zu haben sein soll.



Bild: Google

[Tango: Googles unbekannter VR-Trumpf?](#)

Der Schweizer Tagesanzeiger nimmt Googles "Projekt Tango" unter die Lupe. Fazit: Das Tablet, das es bisher nur als Entwicklerversion gibt, könnte in Sachen VR-Hardware einiges bewegen.

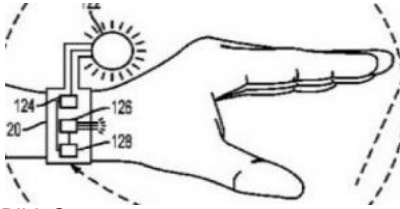


Bild: Sony

[Sony: Patente für VR-Handschuh](#)

Position der Hand bestimmen, Fingerkrümmung und sogar haptisches Feedback: Wie Golem.de berichtet, sind gleich mehrere Patentanträge für einen Datenhandschuh von Sony aufgetaucht.



Bild: AMD

[AMD stellt Mixed-Reality-Brille "Sulon Q" vor](#)

Überraschung auf der Game Developers Conference: AMD stellte gemeinsam mit Sulon Technologies eine neue mobile Virtual-Reality-Brille vor, die noch vor Sommer 2016 auf den Markt kommen soll. Dank spezieller Sensorik sollen auch Augmented-Reality-Anwendungen wie bei HoloLens möglich sein.



Bild: Samsung

[Entnim 4D: Samsungs Kopfhörer soll echte Bewegungen in VR vorgaukeln](#)

Die Achterbahn fährt steil bergab, der eigene Körper hingegen nicht: Ein Problem bei VR-Anwendungen ist, dass das Gesehene nicht mit dem Gefühlten übereinstimmt. Samsung will das mit einem Kopfhörer beseitigen, der das Innenohr stimuliert. Außerdem zeigt der Hersteller zwei neue Apps.



Bild: Indiegogo

[A Speaker: Lautsprecher für einen Hörer](#)

Der Partner will lieber lesen statt Musik zu hören und die Kinder wollen ihr Hörspiel genießen: Der A Speaker soll das Problem mit zielgerichtetem Ton lösen, den nur der hört, auf den der Lautsprecher ausgerichtet ist.



Bild: Basemark

[VR Score: Neuer D3D12-Benchmark von Crytek](#)

Mit dem VR Score haben Basemark und Crytek einen neuen Benchmark vorgestellt, der auf der Cry-Engine basiert und Direct3D 12 nutzt. Damit können Head Mounted Displays auf ihre Eignung für Virtual Reality getestet werden.



Bild: NVIDIA

[High-End-Grafik: Schneller bessere Entscheidungen treffen](#)

Nvidia bringt die neue High-End-Grafikkarte Nvidia Quadro M6000 auf den Markt und unterstützt damit Designer, Visual Effects Artists und Geowissenschaftler.

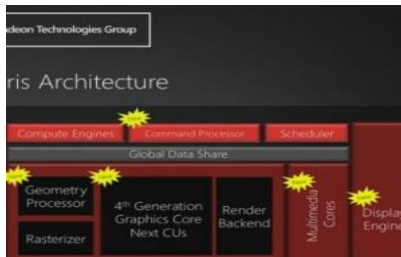


Bild: AMD

Mit Zertifizierung und Polaris-GPU: AMD treibt VR voran

AMD will VR-Ökosystem weiter ausbauen: An der Game Developers Conference hat AMD Fortschritte in Hard- und Software für Virtual Reality angekündigt.

VR- & Vis-Software

^



Bild: Palette CAD

Online-Planer "Palette@Home" als Neuversion

Mit der App "Palette@Home" aus dem Hause Palette CAD können Anwender Wohnräume und Bäder von überall aus in 3D vorab planen und gestalten. Nun hat das Entwicklungsteam den Online-Planer auf eine neue, komfortable Version umgestellt.



Bild: TechViz

TechViz XL bringt Catia V5 direkt auf HTC Vive und Oculus Rift

Das französische Unternehmen TechViz bietet mit TechViz XL die Möglichkeit, Catia-V5-Daten direkt auf VR-Brillen anzuzeigen und zu visualisieren.

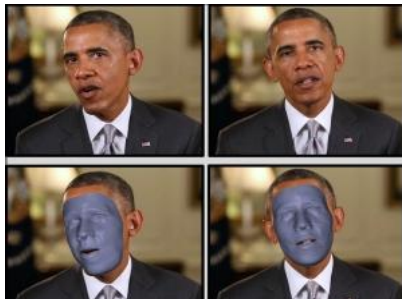


Bild: Universität des Saarlandes

Computer Animation: Models for Facial Expression

Today's film industry no longer relies solely on the skill of actors: in the latest movies, their faces are often edited on a computer after the shoot has finished. To do so, computer animation specialists need three-dimensional models of their faces.



Bild: Unity

Unity baut VR-Editor für Spiele und verdoppelt Framerate

Das haben VR-Experten von Unity laut Heise Online bei der vergangenen Game Developers Conference erklärt.



Bild: Heise Online

Deep-Learning-Algorithmen in virtuellen Welten

Dank Deep-Learning-Algorithmen werden Künstliche Intelligenzen (KI) immer leistungsfähiger. Ein neues Verfahren macht das "Füttern" der KI mit Daten und Szenarien einfacher.



Bild: Nvidia

[Nvidia zeigt neues SDK 3.1 und öffnet älteren Quellcode](#)

Mehr Gameworks für einige und erstmals Gameworks für alle: Nvidia hat das SDK 3.1 mit Hybrid Frustum Traced Shadows, Volumetric Lighting und VXAO veröffentlicht.



Bild: Marc Sauter, Golem.de

[Das Snapdragon Virtual Reality SDK kommt](#)

Für Gear VR ist er bereits verfügbar, dennoch: Der Snapdragon 820 erhält ein dediziertes Virtual Reality SDK. So will Qualcomm es Entwicklern einfacher machen, bessere VR-Inhalte zu erstellen.



Bild: Fusion Real Future

[Virtual Reality in der Konfrontationstherapie](#)

Der argentinische Psychologe Fernando Tarnogol hat die VR-Software "Phobia" entwickelt, die in verschiedenen Szenarien auf die sogenannte Konfrontationstherapie (engl. "Exposure-Therapy") setzt.

Simulation

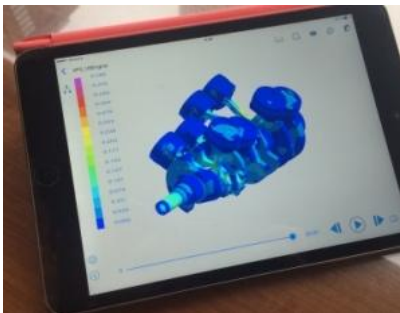


Bild: ESI Group

[Simulation: Systemmodellierung und Produktmontage erweitert](#)

Die ESI Group veröffentlicht eine neue Version der Multi-Domain Simulationsplattform Visual-Environment 11.5, die Simulationsprozesse über unterschiedliche Aufgabenbereiche in einer vereinheitlichten Umgebung bewältigt.



Bild: The Beginner's Guide

[VR Walking Simulators als Trend](#)

Games, in denen es nicht um Highscores geht, sondern um das Erkunden von Umgebungen, beschreibt der Tagesspiegel als "Blaupause" für Virtual Reality: "In den Games der neuen Generation werden die Spieler zu staunenden Beobachtern."

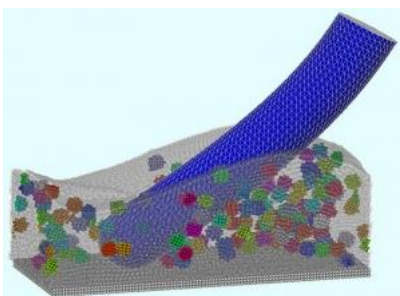


Bild: Fraunhofer IWM

[Bessere Pflegeprodukte durch virtuelles Zähneputzen](#)

Mit einer neuartigen Simulation lassen sich die verschiedenen Parameter wie etwa die Form der Borsten oder die Größe der Putzkörper mit einem Klick ändern.



Bild: CPU 24 7

Simulieren ohne Grenzen

Die Studenten des Formula Student Teams der Technischen Universität (TU) Berlin konnten erstmals in der Design- und Testphase der vergangenen Saison 2015 auf High-Performance-Computing-Ressourcen (HPC-Ressourcen) aus der Cloud zurückgreifen.



Bild: Dieter Schütz, pixelio

Wie virtuelle Crashtests Autoinsassen bei Unfällen schützen

Damit die Zahl der Verkehrstoten weiter sinkt, arbeiten Wissenschaftler im Rahmen der Industriellen Gemeinschaftsforschung (IGF) daran, die Sicherheit von Automobilen mithilfe von Computer-Simulationen zu optimieren.

PLM & BIM

^



Bild: DLR

Werkzeugkette für echtzeitfähiges Programmieren

Eine neue Werkzeugkette (Toolchain) zum effizienten, standardisierten, echtzeitfähigen und modellbasierten Programmieren von Luft- und Raumfahrttechnologie entwickeln Partner aus Forschung und Industrie im nun gestarteten EU-Konsortium ARGO. Projektkoordinator ist das Karlsruher Institut für Technologie (KIT).



Bild: DFKI

3D-Scanning: erschwinglich für alle

"3Digify Technologies", die jüngste Ausgründung des Deutschen Forschungszentrums für Künstliche Intelligenz (DFKI) und der Technischen Universität Kaiserslautern hat eine neue Software "3Digify" entwickelt, die handelsübliche Kameras und Projektoren in leistungsstarke 3D-Scanner verwandelt.

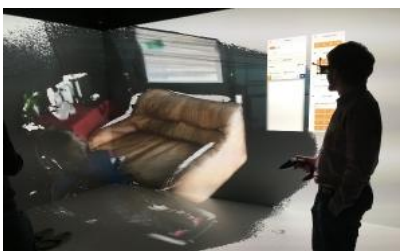


Bild: Imsys

Workshop "Einsatz und Nutzen von 3D Scans" am IMI

Am 15. Februar 2016 konnten sich Forscher und Anwender über den neuesten Stand der 3D-Scanning-Technologie informieren und die Anwendungen zur Weiterbearbeitung von 3D-Punktwolken an Messeständen selbst ausprobieren.



Bild: scantec 3D

Laserscandaten schnell in CAD übertragen

Ein Converter überträgt die von einem Laserscanner erfassten 3D-Objektkoordinaten in das Scalypso-Format – unabhängig vom eingesetzten Laserscanner.



Bild: Markus Vogelbacher pixelio.de

[Automation der additiven Fertigung braucht vereinheitlichte Datenkette](#)

Aktuell sind 3D-Druck-Anlagen noch Inselösungen in Prozessketten mit hohem manuellen Anteil. Das zu ändern, ist auch ein Anliegen des Verbands Deutscher Maschinen- und Anlagenbau (VDMA).



Bild: Fraunhofer IPA

[Leichtbauteile aus dem 3D-Drucker](#)

Bauteile aus faserverstärkten Kunststoffen (FVK) werden in der Industrie immer beliebter - allerdings ist die Herstellung noch immer aufwendig. Unter Leitung der Fraunhofer-Projektgruppe Regenerative Produktion entwickelt das Netzwerk "3D Composite Print" neue Lösungen mit generativer Fertigung.

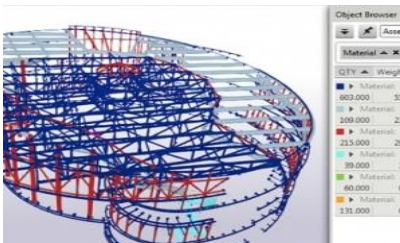


Bild: Trimble

[Verbesserter Workflow im Stahl- und Massivbau](#)

Trimble stellt die neue Version seiner Building Information Modeling Software vor. Tekla Structures 2016 ermöglicht eine bessere Zusammenarbeit und steigert die Effizienz von Arbeitsabläufen für Konstrukteure, Tragwerksplaner, Bauunternehmen und Fertigungsbetriebe im Stahl- und Massivbau.



Bild: Fraunhofer Gesellschaft

[Bauprojekte im digitalen Zeitalter](#)

Ein Beitrag von Hans Jörg Bullinger, ehemaliger Präsident der Fraunhofer-Gesellschaft, im Manager Magazin.

Unternehmensnews



Bild: Der Tagesspiegel

[Business Innovation: Hyundai setzt auf 3D High-End Visualisierungslösungen von Mackevision](#)

Der Automobilhersteller Hyundai Motor Company setzt ab sofort auf innovative High-End Lösungen der Mackevision Medien Design GmbH mit einer automatisierten Mediapipeline zur weltweiten, einheitlichen Bilderzeugung.



Bild: VDC TZ St. Georgen

[Prototypen: der Blick in die Zukunft](#)

Das Verbundprojekt "dimenSion" hat mit einem Projektkonsortium aus Partnern aus Forschung und Industrie die Arbeit begonnen. Unter dem Titel "Multidimensionales Service Prototyping" soll der Entstehungsprozess von Prototypen im Dienstleistungsbereich verbessert werden.



Bild: Fraunhofer IPA, Foto: Rainer Bez

[Fraunhofer IPA: vernetzte Produktionskomponenten bringen Mehrwert](#)

Die Stuttgarter Wissenschaftler zeigen auf der AUTOMATICA in München vom 21. - 24. Juni 2016 ein intelligentes Zusammenspiel verschiedener Exponate aus den Bereichen Mensch am Arbeitsplatz, Produkt und Automatisierung sowie IT-Infrastruktur und Vernetzung.



Bild: Rockwell Collins

[Rockwell Collins Completes Acquisition of Matrix Projector Line from Christie](#)

Rockwell Collins has completed the acquisition of the Matrix series projector product line from Christie Digital Systems. The transaction will give military and aviation customers a more comprehensive partner for all their current and future simulation and training projector needs.

Termine



[BIM World 2016](#)

06. bis 07. April 2016, Paris La Défense

[SiP 2016 - Simulation in der Produktion und EdA 2016](#)

07. April 2016, Wien

[Virtuelle Produktentwicklung - Chance oder Notwendigkeit für den Mittelstand?](#)

07. April 2016, Stuttgart

[Stuttgarter Produktionstage 2016](#)

11. bis 13. April 2016, Stuttgart

[Trainingskurs: Simulation und Analyse von Composites](#)

12. bis 13. April 2016, Wiesbaden

[4th Cluster Workshop Vehicle Structure - The perfect crash: simulation meets reality](#)

12. April 2016, Hanau

[ProSTEP iViP Symposium Smart Information Management for Product and Production](#)

20. bis 21. April 2016, Stuttgart

[13. Deutscher Fachkongress Fabrikplanung](#)

20. bis 21. April 2016, Ludwigsburg

[IDA 2016 – Integrierte Digitale Anlagenplanung und –führung](#)

21. bis 22. April 2016, Frankfurt am Main

[Hannover Messe, Digital Factory](#)

25. bis 29. April 2016, Hannover

[NAFEMS Regionalkonferenz](#)

25. bis 27. April 2016, Bamberg

[FMX 2016 - Blending Realities](#)

26. bis 29. April 2016, Stuttgart

Kontakt & Impressum

^

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

VDC-Mitglieder können ihre Nachrichten zur Veröffentlichung im Newsletter einreichen. Schreiben Sie 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.
