



# VDC-Newsletter April 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](http://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

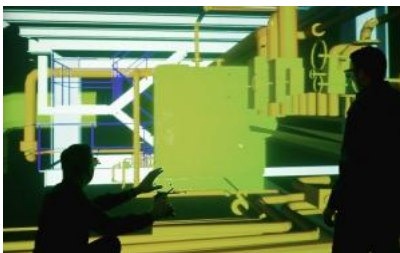


Bild: VDC Fellbach

### [Exklusiv für VDC-Mitglieder: Studie "Digitales Engineering 2025"](#)

In Kooperation mit der Festo AG & Co. KG und mit Unterstützung der Wirtschaftsförderung Region Stuttgart hat das VDC die Studie "Digitales Engineering 2025" erstellt. Die Studie steht VDC-Mitgliedern exklusiv zur Verfügung.



Bild: VDC Fellbach

### [VDC-Jahresbericht 2015 veröffentlicht](#)

Der Jahresbericht 2015 des VDC ist erschienen: Unter dem Strich stehen ein breiteres Themenspektrum, mehr Mitglieder und mehr Austausch in den Bereichen 3D-Simulation, 3D Visualisierung, Product Lifecycle Management und Virtuelle Realität.



Bild: TechViz

### [VDC-Netzwerk wächst in Deutschland und international](#)

Das VDC baut sein Netzwerk erneut aus. Die Aufnahme gleich fünf neuer Mitgliedsunternehmen wurde bei der Vorstandssitzung am 27. April 2016 beschlossen.



Bild: Supply Network Shannon

### [Cross-Cluster Industrie 4.0 bringt deutsche Erfahrungen nach Irland](#)

Bei der diesjährigen Konferenzmesse der Industrievereinigung "Supply Network Shannon" in Limerick/Irland stellte der Cross-Cluster Industrie 4.0 den Weg Deutschlands im Thema vor.



Bild: Daqri

### [Erfahrungsaustausch Datenbrillen am VDC](#)

Seit Beginn des Jahres 2016 moderiert das VDC eine Arbeitsgruppe von Industrieanwendern, die den praktischen Einsatz von Datenbrillen (Smart Glasses) im betrieblichen Umfeld vorantreiben will.



Bild: VDC Fellbach

### [FASA und VDC bringen Protagonisten der Virtuellen Techniken im Anlagenbau in Dortmund zusammen](#)

30 Teilnehmer kamen am 10. März 2016 zur 5. Gemeinschaftsveranstaltung "Nutzung digitaler Modelle und Methoden im Anlagenlebenszyklus" im Zentrum für Produktionstechnologie in Dortmund auf dem Gelände des ehemaligen Hochofenwerks Phoenix-West zusammen.

## VDC-Veranstaltungen

^

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

10. bis 11. Mai 2016, Lindau

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

20. Mai 2016, Hugo Boss AG, Metzingen

### [NEMO - New Mobility Design Kongress](#)

15. Juni 2016, Stuttgart

### [Webinar "PLM – aktuelle Trends und Herausforderungen"](#)

15. Juni 2016, Online

### [2. Symposium Driving Simulation](#)

29. bis 30. Juni 2016, TU Berlin



Bild: VDC Fellbach

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

## Analysen & Markt



Bild: Shutterstock.com, ibreakstock

### [Virtual Reality: Die Potenziale für den Online-Handel](#)

Gaming, Marketing und Co: Die virtuelle Realität nimmt immer mehr Einzug in unterschiedliche Bereiche. Welche Potenziale bietet VR für den E-Commerce? Wie wird sich das Shopping-Verhalten verändern?



Bild: RE' FLEKT

### [VR für Kids: Die Zukunft des Lernens](#)

In seinem Beitrag auf LinkedIn erläutert Dirk Schart, CEO von RE'FLEKT, wie Virtual Reality dazu beitragen kann, Kindern das Lernen zu erleichtern, ob diese das überhaupt möchten und welche Werkzeuge dafür schon jetzt zur Verfügung stehen.

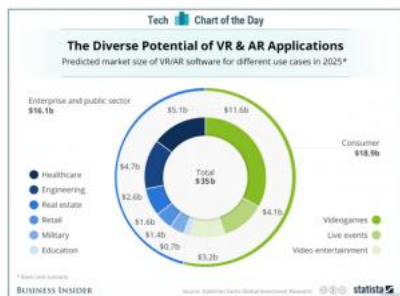


Bild: Statista, Goldman Sachs

### [Goldman Sachs: Marktaussichten für VR und AR](#)

Nach Einschätzungen des Investmentbanking-Unternehmens wird der Markt für VR- und AR-Anwendungen bis zum Jahr 2025 ein Volumen von 35 Milliarden US-Dollar haben.

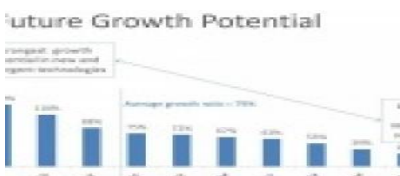


Bild: Business Advantage

### [CAD Trends Report 2016: VR und AR mit viel Potenzial](#)

Die Business Advantage Group hat den neuen 2016 CAD Trends Report veröffentlicht, der die neuesten Entwicklungen in den zukünftigen Wachstumsmärkten aufzeigt.

## Hardware



Bild: HDX-4K20 FLEX von Barco

### [Barco stellt zwei Projektorenmodelle vor](#)

Mit dem HDX-4K20 FLEX und dem F90-4K13 Laserprojektor stellt Barco zwei leistungsfähige Projektoren vor.



Bild: Heise Medien GmbH & Co. KG

### [Dell bringt Workstations für VR-Brillen auf den Markt](#)

Für die Virtual Reality im Büro hat Dell die Systemvoraussetzungen zum Einsatz von Oculus Rift und HTC Vive mit seinen Workstations vorgestellt. Hinzu kommen drei aktualisierte Precision-Modelle für die VR-Brillen.



Bild: Lytro

### [Lytro: Rückzug aus dem Privatkundengeschäft](#)

Laut eigener Angaben wird das Unternehmen keine Lichtfeldkameras mehr für den Massenmarkt herstellen und sich stattdessen auf den Virtual-Reality-Bereich konzentrieren.



Bild: The Next Web

### [Interactive Tabletop: Vom Tisch zum Touch-Screen](#)

Sony hat im März den neuartigen "Interactive-Tabletop"-Projektor vorgestellt, der aus Oberflächen interaktive, per Hand bedienbare Anwendungen macht.



Bild: Dell

### [Dell definiert Kriterien für VR-Hardware](#)

Der IT-Anbieter nennt die Mindestanforderungen für die Hardware, die für das VR-Erlebnis mit HTC Vice oder Oculus Rift-VR-Lösungen notwendig ist.



Bild: Microsoft

### [PTC Vuforia unterstützt HoloLens](#)

Die Augmented-Reality-Plattform Vuforia von PTC wird künftig auch Microsofts HoloLens unterstützen. Die Funktion wurde auf der Build 2016 erstmals live präsentiert.



Bild: Hanns Kache

### [HapticHead 3D-Objektlokalisierung](#)

Eine neue Erfindung, bei der 3D-Objekte durch haptisches Feedback in VR/AR erfasst werden, wird als Lizenz zur gewerblichen Nutzung angeboten.



Bild: Mayo Clinic, Screenshot

### [Sinnestäuschung gegen die Simulatorkrankheit](#)

Mittels gezielter Stimulation des Innenohrs könnte künftig die "Motion Sickness" oder "Simulatorkrankheit" vermieden werden. Über die induzierten Reize wird eine künstliche Übereinstimmung zwischen Gesehenem und Wahrgenommenem erzeugt.



Bild: Groupe PSA

### [GTC 2016: Der größte CAVE-Fahrsimulator der Welt](#)

Das neue Virtual-Reality-Center der PSA-Gruppe übertrifft die Leistung der bisherigen CAVE des Herstellers um den Faktor 500. Auf der GTC 2016 berichteten einige Ingenieure der PSA-Gruppe vom Bau der größten CAVE der Welt.



Bild: Markus Vogelbacher, pixelio

### [Monovision für eine angenehmere Virtuelle Realität](#)

Virtual und Augmented Reality könnten unsere Gesellschaft tiefgreifend prägen, aber beide haben einige Schwächen, die zu beheben gilt, um das realistische visuelle Erlebnis besser zu simulieren.

## VR- & Vis-Software

^



Bild: Mackevision

### [Mission E – Tribute to Tomorrow in Full-CG](#)

Anlässlich der Premiere der Konzeptstudie Mission E von Porsche im vergangenen Jahr wurde Mackevision mit der Erstellung von Filmen zur Vorstellung dieses ersten rein elektrisch angetriebenen Konzeptfahrzeugs beauftragt.



Bild: Thomas Niedermüller

### [Stuttgarts neuen Bahnhof in der Virtuellen Realität erleben](#)

Beim "Tag der offenen Baustelle" am Stuttgarter Hauptbahnhof konnten sich Interessierte selbst anschauen, wie der Bau des Großprojekts voranschreitet – oder den künftigen Bahnhof schon im fertigen Zustand besichtigen. Möglich wurde das mit der Holodeck-Technologie von Lightshape.



Bild: VISUS

### [Neue Visualisierungstechnik zur Analyse von Eye-Tracking-Studien ausgezeichnet](#)

Die Forscher Kuno Kurzhals, Marcel Hlawatsch, Michael Burch und Daniel Weiskopf vom Visualisierungsinstitut der Universität Stuttgart (VISUS) erhalten "Saliency Award" auf der ETRA 2016 in Charleston (USA).

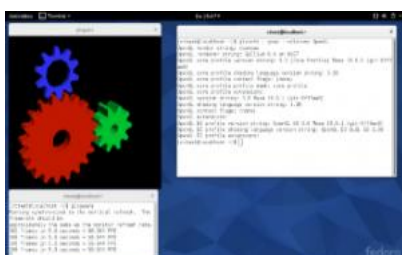


Bild: Heise Medien GmbH & Co. KG

### [Mesa 11.2: Verbesserte 3D-Treiber für Linux-Distributionen](#)

Die neue Mesa-Version bringt 3D-Unterstützung für Nvidias neueste Grafikchipgeneration. Die AMD-Treiber unterstützen OpenGL 4.1 jetzt auch bei einigen älteren Chips. Intels Treiber implementiert jetzt OpenGL ES 3.1.

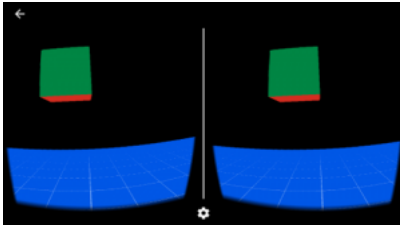


Bild: Google

### [Google weitet VR-Features auf IOS aus](#)

Auf dem Google Developers Blog hat der Konzern eine Cardboard-Entwicklungsumgebung speziell für IOS angekündigt. Darüber hinaus gibt es jetzt einen iPhone-kompatiblen VR-Player für Webseiten.



Bild: Realities.io, Screenshot

### [Realities.io: Fotorealistische Räume in Virtual Reality mit Photogrammetrie](#)

Das deutsche Startup Realities.io ermöglicht es mit seiner Software "Realities", Räume in fotorealistischer Qualität zu digitalisieren. Damit können noch realistischere 3D-Modelle für die Virtuelle Realität erstellt werden.



Bild: Nvidia

### [Zertifizierung und mobile VR-Workstation](#)

Nvidia will Entwickler, Unternehmen, OEMs und unabhängige Softwareanbieter mit dem neuen "VR Ready"-Programm unterstützen, das ihnen die optimalen Werkzeuge und Technologien an die Hand geben soll, um VR-Erlebnisse so gut wie möglich wiederzugeben, zu gestalten und zu entwickeln.



Bild: Google

### ["Android N" Developer Preview: Fokus auf VR](#)

Mit der zweiten Developer Preview auf Googles mobiles Betriebssystem verfestigt sich der Eindruck, dass Virtual Reality auch hier künftig eine wichtige Rolle spielen wird.



Bild: Uni Regensburg

### [Virtuelle Spinnen sollen gegen Arachnophobie helfen](#)

Menschen, die an Arachnophobie (Spinnenangst) leiden, überschätzen die Größe von Spinnentieren. Virtuelle Spinnen sollen nun helfen, die Wahrnehmung zu korrigieren.

## Simulation



Bild: Fraunhofer

### [Reale Umweltdaten in Echtzeit für Simulationen nutzen](#)

Um Fahrzeuge am Computer zu entwickeln, benötigt man genaue Daten unterschiedlicher Umwelteinflüsse. Nur so können die Entwickler wie in echten Autos testen.

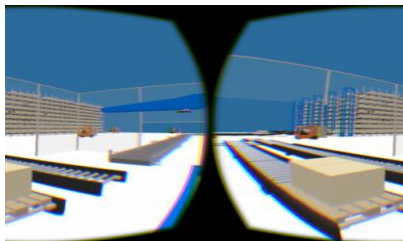


Bild: Machineering

### Physiksimulationen mit der Oculus Rift

Machineering, ein Experte für Physiksimulation in der Anlagen-Automation, zeigt dieses Jahr auf der Hannover die Anbindung der Virtual-Reality-Brille Oculus Rift an die Simulations-Software Industrialphysics.

## PLM & BIM



Bild: Alexander Dreher pixelio.de

### Augmented Reality für Inspektion im Flugzeugbau

Spirit AeroSystems führt das Smart Augmented Reality Tool (SART) von Testia, einer Tochter der Airbus Group, an zwei Standorten ein, an denen Komponenten für die Airbus A350 XWB gefertigt werden. Dort kommt es bei Inspektion und Qualitätskontrolle zum Einsatz.



Bild: Virtualis

### Virtuelle Realität im Produktlebenszyklus

Der Hype um VR führt mitunter dazu, dass die Chancen der Technologie sehr hoch eingeschätzt werden, ohne wirkliche konkrete Anwendungsfälle zu betrachten. Engineering.com beleuchtet in einem Artikel beispielhaft, wo VR im Engineering zum Einsatz kommen kann.

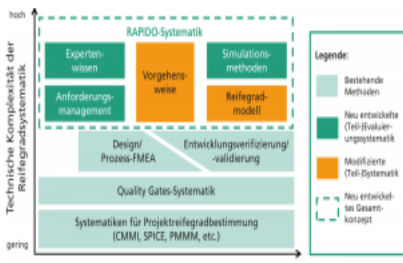


Bild: Forschungsprojekt RAPIDO

### RAPIDO: Produktreifegrad in frühen Phasen bestimmen

Die Fähigkeit, innovative Produkte in kurzer Zeit und mit hoher Qualität auf den Markt zu bringen ist das Rückgrat der deutschen Wirtschaft. Im Forschungsprojekt RAPIDO wird eine Systematik entwickelt, mit der zu jedem Projektzeitpunkt der bei Serienstart voraussichtlich vorliegende Erfüllungsgrad der Kundenanforderungen dargestellt werden kann.



Bild: Hexagon

### 3D-Messtechnik: Hexagon übernimmt AICON 3D Systems

Die Hexagon AB hat die Übernahme der AICON 3D Systems GmbH bekannt gegeben. AICON ist ein führender Anbieter optischer und portabler berührungsloser 3D-Messsysteme für die industrielle Fertigung.



Bild: FESTO

### 3D Cocooner: Festo und der 3D-Druck

Bionik, Robotik und 3D-Druck - Auf der Hannover Messe hat das Unternehmen vorgestellt, woran es in diesen drei Bereichen momentan arbeitet.



Bild: Fraunhofer IGD

### [AR-Assistenzsysteme für die Maschinenwartung](#)

Die Montage und Wartung von Industriemaschinen will das Fraunhofer-Institut für Grafische Datenverarbeitung IGD mit einer Augmented-Reality-Lösung erleichtern. Die Lösung wurde auf der Hannover-Messe vorgestellt.

---

## Unternehmensnews



Bild: TEMA Technologie Marketing AG

### [Nacht der Unternehmen 2016 in Stuttgart](#)

Das VDC ist mit seiner Jobbörse 3D-Jobs.net Netzwerkpartner der siebten Nacht der Unternehmen in Baden-Württemberg.



Bild: Palette CAD GmbH

### [Großauftrag für Palette CAD in China](#)

Das Stuttgarter Softwarehaus Palette CAD hat ein großes Softwarepaket an die chinesische Investment-Gruppe Beijing Zhongxinlihua Trade Co. verkauft. Darin sind neben Lizenzen für das Planungsprogramm Palette CAD in über 300 Ausstellungen auch die Online-Präsentationslösungen "Palette Move" und "Palette Play" enthalten.



Bild: Dassault Systèmes

### [Dassault Systèmes: zwei Vereinbarungen im Bereich Gesundheit](#)

Dassault Systèmes hat zwei Partnerschaften zur Nutzung der 3D-Software "3DEXPERIENCE" mit dem französischen Pharmakonzern Ipsen und dem französischen Institut für Gesundheit und medizinische Forschung Inserm gestartet.



Bild: Mackevision

### [Mackevision eröffnet Chinesische Niederlassung in Peking](#)

Die Mackevision Medien Design GmbH, Spezialist für Data-supported Visualization und Computer Generated Imagery, hat eine Niederlassung in China eröffnet.



Bild: IKEA

### [IKEA ermöglicht virtuelle Küchenbesichtigung](#)

Der Möbelhersteller IKEA hat eine App vorgestellt, mit der Küchen von Endverbrauchern konfiguriert und begangen werden können.





Bild: BMW

### **BMW incorporates HTC Vive VR headsets in vehicle development**

BMW opts to incorporate HTC Vive VR headsets and mixed reality into the development of new vehicle models. Computer images instead of laboriously constructed draft models: greater flexibility, faster results and lower costs.



Bild: Virtueller Showroom, Audi

### **Audi setzt auf Händlerschulungen mittels Virtueller Realität**

30.000 Verkäufer der Premium-Automarke aus aller Welt sollen künftig jährlich im Schulungszentrum des Autobauers in München fortgebildet werden.



Bild: HP

### **Project Soane: HP und Nvidia lassen zerstörte Gebäude wieder aufleben**

In einem Virtual-Reality-Projekt wollen die beiden Unternehmen das zerstörte Gebäude der Bank of England von Sir John Soane virtuell wiederaufbauen.



Bild: Samhoud Media

### **Berlin: Erstes deutsches VR-Kino eröffnet**

In Berlin wurde das erste Deutsche Virtual-Reality-Kino eröffnet - und auch eines der ersten weltweit. Eine Reporterin der Deutschen Welle hat das Kino besucht.

## **Termine**

^

### **Eurographics 2016**

09. bis 13. Mai 2016, Lisbon, Portugal

### **8. Workshop on Massively Multiuser Virtual Environments**

10. bis 13. Mai 2016, Klagenfurt, Österreich

### **Automotive HMI: International CTI Conference**

11. bis 12. Mai 2016, Stuttgart

### **Meyle+Müller CGI-Trendsession "High-End-Visualisierung"**

12. Mai 2016, Pforzheim

### **ITEC 2016**

17. bis 19. Mai 2016, London

## Conference on Life Cycle Engineering 2016

22. bis 24. Mai 2016, Berlin

---

## Display Week 2016

22. bis 27. Mai 2016, San Francisco, CA

---

## Graz Symposium Virtual Vehicle (GSVF) on Smart Mobility

23. bis 25. Mai 2016, Graz

---

## 49th CIRP Conference on Manufacturing Systems

25. bis 27. Mai 2016, Stuttgart

---

## European Conference on Modelling & Simulation 2016

31. Mai bis 03. Juni 2016, Regensburg, Germany

---

## Simulation in der Karosserieentwicklung

01. Juni 2016, Bad Nauheim

---

## 11. Virtual Fires Kongress

02. bis 04. Juni 2016, St. Georgen

---

# 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).

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.

---