



VDC-Newsletter August 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
- Terminankündigungen
- Stellenangebote
- Analysen & Markt
- Hardware
- VR- & Vis-Software
- Simulation
- PLM & BIM
- Unternehmensnews
- Termine
- Kontakt & Impressum

Vernetzen Sie sich mit uns:



VDC-Spezial



Bild: TU Berlin

[Experten diskutieren technischen Fortschritt der Fahrsimulation](#)

Schwerpunktt Themen beim 2. Symposium Driving Simulation am 29. und 30. Juni 2016 an der TU Berlin waren Fahrerassistenz, Autonomes Fahren und Benutzerzentrierte Entwicklung.



Bild: Hugo Boss AG

[Die Zukunft der Modebranche ist virtuell](#)

Wie begegnet die Textil- und Bekleidungsindustrie dem Digitalen Wandel? Beim Technologieforum „Virtual Textiles“ in Metzingen gaben die Hugo Boss AG und die Referenten des Workshops Antworten auf diese Frage.



Bild: ESI Group

[Vom Virtuellen Prototyp zum Serienmodell](#)

Das Virtual Dimension Center (VDC) gibt in einem neuen Whitepaper einen Überblick über die Anwendungsfelder und Trends Virtueller Techniken im Automobilbau.



Bild: VDC

Fachkongress
Composite
Simulation

[Fachkongress Composite Simulation: Call for Papers](#)

VDC und AFBW veranstalten am 22. und 23. Februar 2017 in der Schwabenlandhalle in Fellbach den 6. Fachkongress Composite Simulation. Reichen Sie jetzt Ihren Beitrag ein!



Bild: Projekt 3D-GUIDe

[Auftaktveranstaltung für den Fachbeirat 3D-GUIDe auf der MuC](#)

Das Projekt 3D-GUIDe stellt sich im September auf der „Mensch und Computer 2016“ vor. Hersteller von 3D-Software sind eingeladen, sich am Fachbeirat zu beteiligen.



Bild: VDC

[Jetzt anmelden! Technologieforen und Industriearbeitskreise im September und Oktober](#)

Auch nach der Sommerpause haben wir spannende Veranstaltungen zu Themen rund um Virtuelle Realität und Virtuelles Engineering für Sie im Programm.

VDC-Veranstaltungen



[Mensch und Computer: Workshop "Mittelstand Digital" - 3D-GUIDe](#)

06. September 2016, Aachen

[Nutzung digitaler Modelle und Methoden im Anlagenlebenszyklus: 7. Sitzung](#)

14. September 2016, Wacker, Nünchritz

[Forum Leichtbau für die Produktion: Messerundgang AMB 2016](#)

16. September 2016, Messe AMB, Stuttgart

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

29. September 2016, Daimler VTC, Stuttgart

[Industrial Big Data - Auf dem Weg zur intelligenten Produktion](#)

04. Oktober 2016, Stuttgart

Industriearbeitskreis "Virtual Aircraft"

05. Oktober 2016, ZAL Hamburg

Lean Management - Lean PLM: Wie passt das zusammen?

11. Oktober 2016, HS Mannheim

Technologieforum "Virtual Reality im Marketing"

13. Oktober 2016, LumoGraphics, Karlsruhe

VDC-Mitgliederversammlung

14. Oktober 2016, VDC Fellbach

Terminankündigungen

^

2. Symposium "Digitale Menschmodelle im industriellen Einsatz"

08. November 2016, DFKI, Saarbrücken

Technologieforum "Der vernetzte Werker - Wearables in der Produktion"

10. November 2016, Hochschule Heilbronn

Technologieforum "Immersive Design": Digitale Techniken im Designprozess - Textildesign, Industriedesign, Architektur

17. November 2016, Design Center Baden-Württemberg, Stuttgart

IAK Composite Simulation

23. November 2016, KIT, Karlsruhe

Virtual Reality und 360-Grad-Videos

01. Dezember 2016, Europapark Rust

6. Fachkongress Composite Simulation

22. bis 23. Februar 2017, Fellbach

Stellenangebote

^



Bild: VDC Fellbach

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

Analysen & Markt

^

Checkliste "Ist Ihr Unternehmen bereit für Virtual Reality?"	Gesamtwert	46	von 50
Strategie	vorhanden	Gestaltung	Bewertung
Das Management hat den geschäftlichen Nutzen von VR erkannt	x	9	18
Die Mitarbeiter zeigen sich Interesse für den Thema VR	x	10	12
Eine IT-Abteilung hat bereits Erfahrung mit VR gesammelt	x	2	2
VR-Schulungen für die IT-Abteilung sind geplant	x	0	0
Sie haben eine eigene Entwicklungsstrategie für Augmented & Virtual Reality	x	0	0
VR im Unternehmen und am Arbeitsplatz	1	1	12
Business Case für VR wurde erarbeitet und liegt vor	x	0	0
Die Unternehmen nutzt bereits erfolgreich Virtual Reality	x	0	0
Sie möchten VR für Schulungen- und Trainingszwecke einsetzen	x	0	0
VR soll für die Arbeitsergebnisse im Unternehmen genutzt werden	x	0	0
VR-Systeme sind für den Einsatz in der Produktion/Produktentwicklung vorgesehen	x	0	0
Technische Voraussetzungen	x	1	14
Eine Workstation, eine VR-ready	x	0	0
Ein geeignetes IT-System ist vorhanden	x	0	0
Eine IT-Infrastruktur für virtuelle VR-Cloud-Service	x	0	0
Günstiges VR-Equipment ist im Unternehmen bereits vorhanden	x	0	0
Budget für die Einführung von VR-Technologien ist geplant	x	0	0

Bild: Dell

Dell stellt Checkliste zum VR-Einsatz vor

Der Einsatz von VR im geschäftlichen Umfeld stellt Unternehmen vor Herausforderungen. Dell stellt eine Checkliste bereit, mit deren Hilfe Unternehmen prüfen können, ob sie für den Einsatz bereit sind.



Bild: Mike Deerkoski, Flickr, CC BY 2.0

Sitzt Apple den VR-Hype aus?

VRODO analysiert, dass der Technologieriese der Erweiterten Realität deutlich mehr Potenziale zuspricht als der Virtuellen Realität.

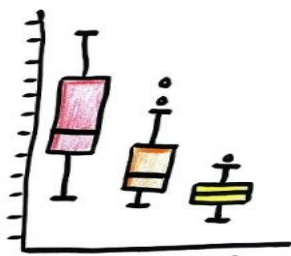


Bild: Oliver Tacke, flickr.com

Geht Virtual Reality bald die Luft aus?

VR-Experten hoffen auf eine App, die die Virtuelle Realität endgültig in den Mainstream befördert. Ansonsten droht der Technologie auf dem Consumer-Markt die Luft auszugehen.



Bild: immersv

VR-Werbung bringt mehr

Das US-Startup Immersv will eine eigene VR-Werbepattform etablieren und hat eine Auswertung veröffentlicht, nach der Werbung in der Virtuellen Realität höhere Konversionsraten verspricht.



Bild: Intel

Was bedeutet der Aufschwung von VR und AR für den Display-Markt?

Fast täglich berichten Marktforschungsunternehmen von den Höhenflügen der Märkte für Virtuelle und Erweiterte Realität. Aber wie wirkt sich dieser Trend auf Displayhersteller aus?

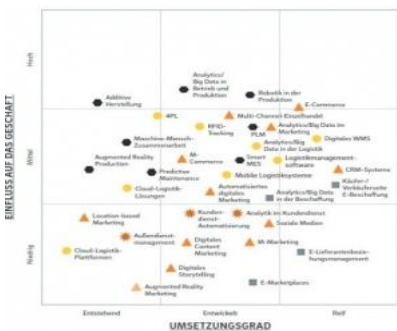


Bild: Roland Berger

Studie: 6 Prozent der Baufirmen planen digital

Die digitale Transformation erfasst mittlerweile alle Wirtschaftsbereiche, wirkt sich auf die gesamte Wertschöpfungskette aus und verändert so ganze Geschäftsmodelle, berichtet das AUTOCAD Magazin.



Bild: Groupe Canam, flickr.com

World Building Information Modeling (BIM) Market Report erschienen

Das Marktforschungsunternehmen Acute Market Reports hat einen Bericht zu den Chancen und Aussichten von BIM veröffentlicht.



Bild: BCC

[BCC reports on the VR and AR industry](#)

BCC Research examines the VR and AR industry in its new report. Global market revenues reached almost \$8.1 billion in 2015 and are expected to reach \$105.2 billion in 2020, reflecting a five-year compound annual growth rate (CAGR) of 67%.

Hardware



Bild: Infineon

[Für Augmented Reality: Erste Radar-basierte Schlüsseltechnologie](#)

Gestensteuerung bildet die Schlüsseltechnologie, um „Augmented Reality“ zum Durchbruch zu verhelfen. Infineon und Google ATAP haben zwei Produkte für Endverbraucher vorgestellt, die sich allein durch Handbewegungen exakt bedienen lassen.



Bild: Martin Wolf Golem.de

[Avegant Glyph: Das erste Retina-Display](#)

Die Videobrille Avegant Glyph projiziert Bilder mit zwei Projektoren direkt auf die Netzhaut und verfügt über eingebaute Kopfhörer.

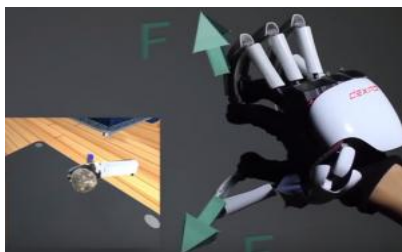


Bild: Dexta Robotics

[Virtuelle Realität zum Anfassen](#)

Das chinesische Unternehmen Dexta Robotics hat einen motorisierten Exoskelett-Handschuh entwickelt, mit dem die Virtuelle Realität greif- und fühlbar werden soll.



Bild: Manus VR, Screenshot

[Manus VR zeigt neue Hand- und Armtracking-Demo](#)

Die Experten für Hand- und Fingertracking wollen nicht mehr nur Kopf und Fingerbewegungen, sondern den kompletten Arm in die virtuelle Welt übertragen.



Bild: Microsoft

[HoloLens für \(fast\) alle](#)

Microsofts AR-Brille kann ab sofort von jedermann bestellt werden - Voraussetzungen sind laut Golem.de allerdings ein Microsoft-Konto, eine Adresse in den USA oder Kanada und 3.000 US-Dollar.



Bild: Olorama

[Mehr Immersion durch reale Gerüche](#)

Das Unternehmen Olorama Technologies verbessert immersive Erfahrungen durch einen "virtuellen Geruchssinn".



Bild: Vuzix

[Neu: Vuzix M300 Smartglass](#)

Vuzix stellt den Nachfolger seiner bewährten Smartglass Vuzix M100 vor. iTiZZiMO hat die Brille als Vuzix Industrial Partner früh erhalten und berichtet über die Erfahrungen mit dem neuen Gerät.



Bild: Intel

[Intel Project Alloy: Autonomes Virtual-Reality-Headset](#)

Völlig ohne Kabel, Smartphone oder PC soll Project Alloy VR- und AR-Anwendungen dank RealSense-Technologie mit Raum- und Handtracking kombinieren. Wie Notebookcheck.com berichtet, nutzt Intel hierfür den Begriff "Merged Reality".



Bild: AOC

[AOC PC VR: Die günstige Alternative](#)

Golem.de berichtet über den Prototypen der AOC PC VR - einer VR-Brille, die der Oculus Rift technisch sehr ähnlich ist, aber mehr als 40 Prozent weniger kostet.



Bild: Drexel University

[Augmented Reality: Das Gehirn hinter der smarten Brille](#)

Intelligente Brillen, die die Realität erweitern, Informationen über die Umgebung einblenden und sogar bei Operationen Anwendung finden, sind schon länger nicht mehr der Science Fiction vorbehalten.



CEETRON 3D COMPONENTS

Bild: Ceetron

[Ceetron to include support for Oculus Rift](#)

VR-enable your products: Ceetron will include support for the Oculus Rift in its SDKs and end user products.

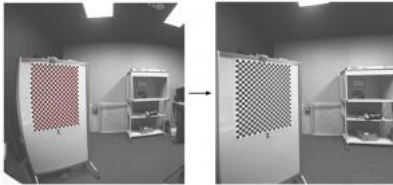


Bild: Facebook

[Facebook veröffentlicht Sourcen für Virtual-Reality-Projekte](#)

Auf Github sind nun die Spezifikationen der Hard- und Software für die Rundumkamera Surround 360 verfügbar. Facebook veröffentlicht außerdem ein SDK zur Darstellung von 360°-Videos und -Fotos auf Android.



Bild: HTC

[HTC bringt App-Store für VR-Headset](#)

Mit dem hauseigenen App-Store "Vive Port" schließt HTC nun auch in Sachen Inhalte zu Konkurrent Oculus auf.



Bild: Perspectix

[Virtuelle Lösung fürs Visual Merchandising](#)

Damit Visual-Merchandising-Konzepte im virtuellem Verkaufsraum erarbeitet werden können, hat Perspectix die P'X5 Store Solution entwickelt, eine Plattform die auch Module zur Ladenplanung und Sortimentsgestaltung enthält.



Bild: Unigine

[Bei der 3D-Engine Unigine 2.3 ist die Erde rund](#)

Die plattformübergreifende Engine zur Entwicklung von Spielen und Simulationen bringt in Version 2.3 Geokoordinaten zum Darstellen des Ellipsoids ein. Im Bereich Virtual Reality unterstützt sie neben der Oculus Rift auch die HTC Vive.

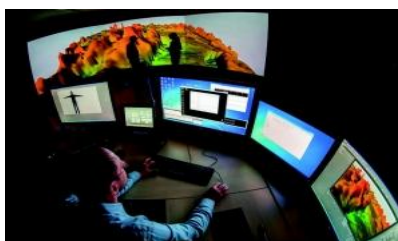


Bild: TU Ilmenau

[TU Ilmenau ist GPU Education Center von NVIDIA](#)

Der weltweit führende Anbieter für Grafikprozessoren, NVIDIA, hat der TU Ilmenau den Titel „GPU Education Center“ verliehen.



Bild: Continental Automotive GmbH

[Wie Videospiele das automatisierte Fahren beeinflussen könnten](#)

Wie Spielen während der Fahrt in Zukunft zur Fahrsicherheit beitragen kann, diskutiert Alexander Klotz, Leiter Forschung & Entwicklung in der Interior Division bei Continental, im Rahmen der gamescom.



Bild: AMD

[AMD bringt 3D-GPU-Generation Vega im ersten Halbjahr 2017](#)

AMDs nächste GPU-Generation Vega soll im ersten Halbjahr 2017 erscheinen. Wie Heise Online berichtet, steht Nvidia mit Blick auf die 3D-Leistung so lange offenbar konkurrenzlos da.

Simulation



Bild: AFBW, VDC

Fachkongress
Composite
Simulation

[Fachkongress Composite Simulation: Call for Papers](#)

VDC und AFBW veranstalten am 22. und 23. Februar 2017 in der Schwabenlandhalle in Fellbach den 6. Fachkongress Composite Simulation. Reichen Sie jetzt Ihren Beitrag ein!



Bild: Optima Packaging Group

[VDI veröffentlicht Richtlinienblatt "Virtuelle Inbetriebnahme"](#)

Der Verein Deutscher Ingenieure hat die Richtlinie VDI/VDE 3693 "Virtuelle Inbetriebnahme - Modellarten und Glossar" veröffentlicht.



Bild: Fraunhofer IDMT

[Fraunhofer IDMT startet "Workshop on Acoustics in Virtual Environments WAVE"](#)

3D-Sound, Akustische Holographie und VR – Das Fraunhofer IDMT lädt am 21. September 2016 zum Expertentreff.

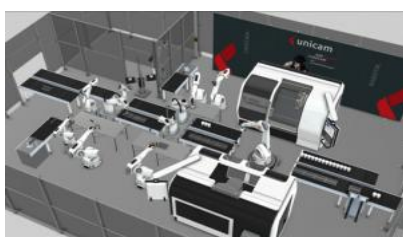


Bild: Visual Components

[Schneller automatisieren mit 3D-Simulationssoftware](#)

Toolcraft visualisiert Produktionsabläufe mit Visual Components.

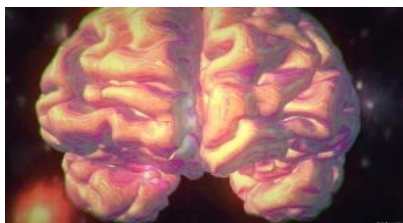


Bild: Charité Universitätsmedizin Berlin

[Personalisierte virtuelle Gehirne](#)

Das Gehirn ist ein hochkomplexes System, über dessen Komponenten und deren Zusammenwirken nach wie vor wenig bekannt ist. Ein Forscherteam um Privatdozentin Dr. Petra Ritter an der Berliner Universitätsmedizin Charité setzt daher auf personalisierte Simulationen, um Zusammenhänge innerhalb des Gehirns aufzudecken.

PLM & BIM

^



Bild: Prostep

[Mit PLM Montage in 3D planen](#)

Eine Alternative zur herkömmlichen Planung und Dokumentation bietet eine Prostep-Lösung für die 3D-Montageplanung: Dokumentationen werden in das 3D PDF-Format überführt und stehen so jederzeit in der aktuellsten Version zur Verfügung.



Bild: Disy Informationssysteme

[GIS: Geodatenportal für Baden-Baden](#)

Die Disy Informationssysteme GmbH hat für die Stadt Baden-Baden ein auf Cadenza Web basierendes Online-Portal für Geodaten konzipiert und umgesetzt.



Bild: Kohlbecker Gesamtplan

[Kohlbecker Gesamtplan setzt auf BIM mit RIB iTWO 5D](#)

Die Kohlbecker Gesamtplan GmbH entscheidet sich für das modellorientierte Planen und Bauen mit der Software iTWO 5D von RIB. Inhaber Florian Kohlbecker erwartet von der neuen Arbeitsweise einen komplett durchgängigen Prozess.



Bild: Karlsruher Institut für Technologie (KIT)

[Augmented Reality als Werkzeug zur Baukontrolle](#)

Augmented Reality soll auch in der Architektur Impulse setzen. Dazu muss die Überlagerung von virtuellen Gebäudeansichten und realer Umgebung allerdings noch passgenauer werden.



Bild: VDC Fellbach

[msi Backpack-PC für Virtual Reality bei Lightshape](#)

Lightshape zeigte mit dem neuen msi-Backpack einige Demonstratoren in der Oculus Rift, unter anderem aus dem Maschinenbau, die selbst mit 15-20 Millionen Polygonen flüssig liefen.



Bild: Visenso

[Erfolgreicher lernen im virtuellen Klassenzimmer](#)

Wie digitale Technologien zum Lernen motivieren können, erklärt Martin Zimmermann vom Labor für Digitale Bildungstechnologien des Virtual Dimension Center TZ St. Georgen, das von der Initiative Deutschland - Land der Ideen und der Deutschen Bank 2016 ausgezeichnet wurde.



Bild: 3Sat, Screenshot

[Computer auf der Nase](#)

Das Wissenschaftsmagazin nano war zu Gast bei RE`FLEKT in München, um verschiedene Head Mounted Displays und Datenbrillen zu vergleichen.



Bild: Barco

[Barco continues to grow visualization technology footprint in Brazil](#)

Celebrating more than 20 years in Latin America, global visualization company Barco is strengthening its presence in Brazil with a growing deployment of advanced visualization projects that support public health and safety, commerce and entertainment in the region.

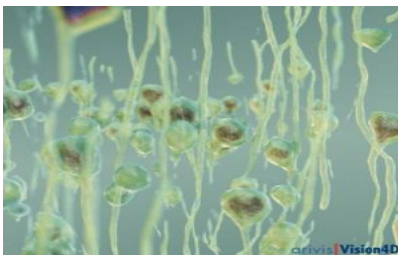


Bild: arivis AG

[Mikroskopie wird immersiv](#)

Zeiss bietet seinen Kunden eine neuartige Virtual-Reality-Anwendung für die Mikroskopie.



Bild: Lufthansa Technik AG

[Laser-basierte virtuelle Schablonen für die Montageunterstützung](#)

Die Lufthansa Technik AG hat im Rahmen ihrer Forschungs- und Innovationsprojekte ein Laser-basiertes System zur Montageunterstützung bei der Ausstattung von VIP-Flugzeugkabinen eingeführt.

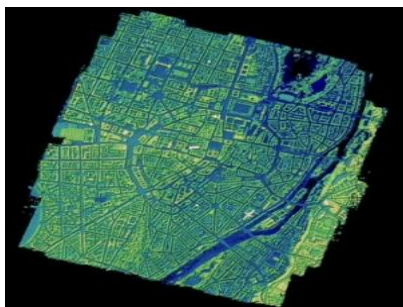


Bild: DLR

[DLR: 3D-Geländemodelle helfen Einsatzkräften](#)

Das Deutsche Zentrum für Luft- und Raumfahrt (DLR) kann mittels eines optischen Kamerasystems in Sekundenschnelle aktuelle und hochauflösende 3D-Geländemodelle erzeugen - und damit Rettungsdiensten in Notfällen helfen.



Bild: Audi

[Audi startet Pilotprojekt „Virtual Reality“](#)

Fünf Audi-Händler in Deutschland bieten ihren Kunden beim Autokauf virtuelle Einblicke. Das Pilotprojekt läuft bereits seit fast drei Monaten.



Bild: nFrames, Screenshot

[nFrames: Die Vermessung der Welt](#)

Die Stuttgarter Nachrichten berichten über nFrames. Das Stuttgarter Start-up hat eine Software zur 3D-Modellierung der Umwelt entwickelt.

Termine

^

[IFA 2016](#)

04. bis 09. September 2016, Berlin

[VR/AR Business Models Training Week](#)

05. bis 09. September 2016, Frankfurt a. M.

[10. Fachtagung Virtual Prototyping & Simulation](#)

06. September 2016, Paderborn

[2. VDI Fachkonferenz: Augmented und Virtual Reality als Smart-Assistance](#)

07. bis 08. September 2016, München

[Workshop: Virtuelle und Erweiterte Realität 2016 \(VRAR\)](#)

08. bis 09. September 2016, Bielefeld

[7. Treffen BIM Cluster Stuttgart](#)

20. September 2016, Stuttgart

[Workshop on Acoustics in Virtual Environments WAVE](#)

21. bis 22. September 2016, Ilmenau

[Vermessen wie im Fluge: Unmanned Aircraft Systems](#)

21. September 2016, Heidelberg

[3D-Symposium BEYOND 2016](#)

28. September bis 02. Oktober 2016, Karlsruhe

IT & Business 2016

04. bis 06. Oktober 2016, 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.

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.
