



Bild: Fotolia

["Wearables in der Produktion" am 10.11.2016 in Heilbronn](#)

Mit spannenden Vorträgen von mit Bosch, Trumpf, Festo, ABB u.v.m. Melden Sie sich ab sofort an zum 1. Technologieforum Industrie 4.0: Mensch-Technik-Interaktion.

VDC-Veranstaltungen



[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 "Digitale Techniken im Textil- und Industriedesign"](#)

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

[IAK Composite Simulation](#)

23. November 2016, KIT, Karlsruhe

Terminankündigungen



[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

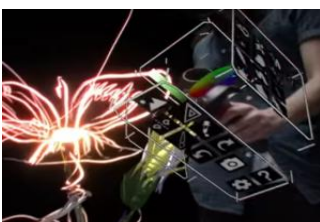


Bild: Google Tiltbrush

[Konstruieren wir bald mit Brille?](#)

"Eigentlich ist es ja abstrus: Da arbeitet man am digitalen Zwilling, der möglichst alle Eigenschaften des realen Produkts enthält, erzeugt komplexeste dreidimensionale Formen – und tut dies auf zweidimensionalen Oberflächen." EngineeringSpot zu der Frage, wie VR-Technik die Arbeit von Ingenieuren beeinflussen wird.



Bild: Oculus VR

[Verbesserte Technik und Computer Vision: Die Zukunft von VR](#)

Michael Abrash, Chief Scientist bei Oculus VR, hat bei der Entwicklerkonferenz Oculus Connect einen Blick auf die VR-Technologien und Herausforderungen in den nächsten fünf Jahren geworfen.



Bild: Nan Palmero flickr.com

[Virtual Reality hält im Buchhandel Einzug](#)

Der Dachverband der deutschen Buchbranche hat am Mittwoch zusammen mit einigen großen Verlagen den Prototyp eines Geräts vorgestellt, das mit seiner Hard- und Software den "virtuellen Buchladen" am heimischen Computer attraktiv machen soll.

U.S. Patent Dec. 10, 2013 Sheet 6 of 25 US 8,605,008 B1

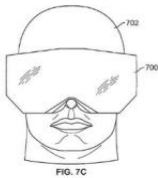


Bild: Macworld.co.uk

[Warum Apple nicht auf VR setzt](#)

CEO Tim Cook glaubt zwar, dass es interessante Anwendungen für die Virtuelle Realität gibt. Dass viele Menschen VR nutzen werden, glaubt er jedoch nicht.



Bild: Sony

[Playstation VR im Test](#)

Ab sofort können Konsolenspieler mit Playstation VR in künstliche Welten eintauchen. Das fertige System macht viel Spaß - aber über eines haben sich die Tester von Golem.de geärgert.



Bild: Fraunhofer IFF

[Industrie-4.0-CheckUp: Digitalisierung für präzise Planungen](#)

Nicht jedes Vorhaben zur Nutzung von 4.0-Technologien ist zielführend und wirtschaftlich. Das Fraunhofer IFF hat einen branchenunabhängigen »Industrie-4.0-CheckUp« entwickelt, mit dem die Digitalisierungspotenziale von Unternehmen systematisch analysiert und effektive Maßnahmen individuell geplant werden können.



Bild: ARC Advisory Group

[New Report on Process Simulation and Optimization](#)

This ARC Advisory Group market research report explores the current state of the Process Simulation & Optimization (PSO) software market, considers future trends that will impact both suppliers and end customers, discusses the market positions of the leading suppliers, and recommends strategies for success.



Bild: Occipital

[Neues Kamerasystem für optisches Tracking mit dem Smartphone](#)

Ein US-Startup hat ein Kamerasystem für das optische Tracking entwickelt, das sich mit dem Smartphone verbinden lässt. Das berichtet VRODO.



Bild: Oculus, Screenshot

[Oculus Connect: Controller, Room-Scale-VR, kabelloses Headset und VR-Sprechstunde](#)

Bei der dritten Entwicklerkonferenz von Oculus VR wurden verschiedene Neuheiten angekündigt. Die Konferenz fand Anfang Oktober in San Diego statt.



Bild: Microsoft

[HoloLens auch in Deutschland erhältlich](#)

Microsofts HoloLens kann ab sofort auch in Deutschland vorbestellt werden. Die Auslieferung ist für Ende November geplant.



Bild: FIVE

[FOVE-Headset ab November vorbestellbar](#)

Das Headset mit integriertem Eye-Tracking soll bald vorbestellt werden können. Jedoch weist es nun überarbeitete Spezifikationen auf, die teilweise unter denen der Prototypen liegen.



Bild: KOR-FX

[Force-Feedback-Weste KOR-FX bald in Deutschland](#)

Die per Crowdfunding finanzierte Force-Feedback-Weste "KOR-FX" wird bald in Deutschland zu kaufen sein. Die Weste wandelt Sound in haptisches Feedback um, wie man es unter anderem von Gamepads kennt.

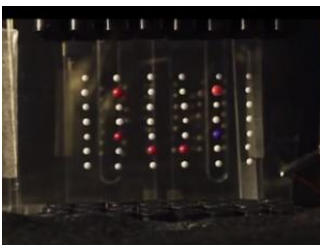


Bild: Joled

[Joled: Physisches Voxel-Display](#)

Ein von britischen Forschern entwickeltes 3D-Display nutzt Ultraschall und elektrische Felder, um Inhalte dreidimensional im Raum darzustellen.

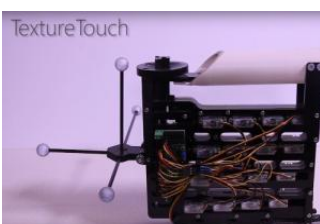


Bild: Microsoft

[Texture Touch: VR-Controller von Microsoft](#)

Microsoft-Forscher entwickelten zwei Controller, mit denen Nutzer VR-Objekte buchstäblich fühlen können.



Bild: Tobii

[Eye- und Headtracking mit Tobii](#)

Wie Golem.de berichtet, erkennt der Eye Tracker 4C Augen- und Kopfbewegungen, um zusätzlich zu Maus und Tastatur Spiele zu steuern. Tobii hat außerdem einen eigenen Chip integriert und senkt damit die Leistungsaufnahme.



Bild: Google

[Project-Tango-Smartphone ab November in Deutschland](#)

Das Phab 2 Pro soll Lenovo zufolge im November in Deutschland erscheinen. Dank der Unterstützung für Googles Project Tango bringt das Smartphone Augmented-Reality-Funktionen mit.



Bild: Google

[Google plant Headset mit Eyetracking und AR-Elementen](#)

Wie das Google Watchblog berichtet, arbeitet Google an der Entwicklung eines eigenständigen Headsets, das verschiedene Features verbinden soll und mit dem das Unternehmen einen neuen Weg im VR-Bereich einschlagen will.



Bild: Qualcomm

[Die wirklich drahtlose VR-Brille kommt](#)

Das meint Technology Review und geht in einem Artikel auf die aktuellen Entwicklungen und Technologien ein.



Bild: Leap Motion

[Leap Motion: neue Interaction Engine](#)

Die Gestensteuerung von Leap Motion ermöglicht mit ihrer neuen Interaction Engine eine neue Art der VR-Interaktion und das Benutzen von Objekten in der Virtuellen Realität. Eine Video-Demonstration.

VR- & Vis-Software

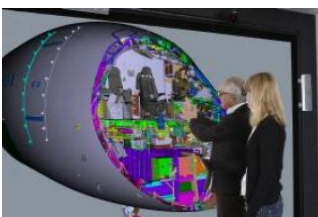


Bild: ESI

[ESI veröffentlicht IC.IDO 10.2](#)

ESI Group kündigt die neue Version seiner Virtual Reality-Lösung IC.IDO 10.2 an. In dieser Version stärkt ESI seine Lösung mit den neuen Modulen IDO.SolidMechanics und IDO.Elastic bei gleichzeitiger Verbesserung existierender Module.



Bild: Melown Technologies

[Webbasierte Visualisierungsplattform für Geodaten](#)

Melown Technologies hat den Start von Melown.com angekündigt, einer webbasierten Visualisierungsplattform für 2D- und 3D-Geodaten. Sie soll die Erstellung von 3D-Karten mittels offenen oder persönlichen Daten ermöglichen.

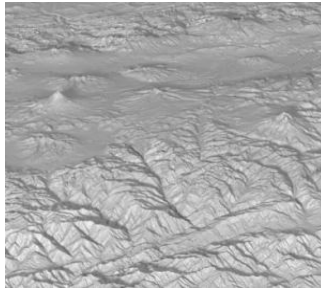


Bild: Deutsches Zentrum für Luft- und Raumfahrt DLR

[GIS: Neue Weltkarte in 3D](#)

Die neue dreidimensionale Karte der Erde ist fertig. Metergenau zeigen sich jetzt die Berggipfel und Talebenen der ganzen Welt auf einen Blick.

Simulation



Bild: Contitech

[Simulation für leichte Fahrzeugkomponenten](#)

Berechnungsmethoden sind eine wichtige Voraussetzung für die Entwicklung von leichten Fahrzeugkomponenten. Als Entwicklungspartner der Branche arbeitet ContiTech an neuen Lösungen, um Komponenten und Bauteile in Fahrzeugen noch leichter zu machen.

PLM & BIM



Bild: RUB, Roberto Schirdewahn

[Sicherere Baustellen dank Virtueller Realität](#)

Mit interaktiven Virtual-Reality-Schulungen wollen Bochumer Forscher Baustellen sicherer machen. Das Team um Prof. Dr. Markus König vom Lehrstuhl für Informatik im Bauwesen der Ruhr-Universität Bochum entwickelt eine entsprechende Technik, die Gefahrenquellen virtuell erlebbar macht.



Bild: Groupe Canam, flickr, CC BY-ND 2.0

[BIM Kongress Deutschland am 14. November 2016](#)

BIM bietet mehr Effektivität und Effizienz in der Planung. Am 14.11.2016 können sich Anwender auf dem BIM Kongress Deutschland in Frankfurt am Main über neue Werkzeuge und Lösungen austauschen.

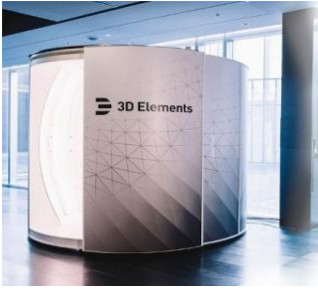


Bild: 3D-Elements

[Photokina: 3D-Scanning für Mode und Retail](#)

Das österreichische Unternehmen 3D-Elements hat einen 3D-Scanner für Menschen entwickelt, der beim Online-Shopping und in Umkleidekabinen zum Einsatz kommen könnte.

Unternehmensnews



Bild: Meyle+Müller

[CGI Trendsession beleuchtet Zusammenspiel von CGI und Virtual Reality](#)

Neue Technologien wie Computer Generated Imagery (CGI), Virtual Reality und Co. können Nutzen in vielen Bereichen stiften, beispielsweise in der Produktentwicklung oder in der Vermarktung. Meyle+Müller informieren über die aktuellen Trends.

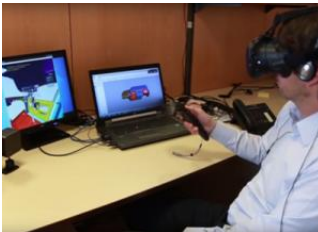


Bild: TechViz

[Virtual Collaboration made easy](#)

TechViz demonstrates how collaboration in Virtual Reality can work using different applications and thereby enhance project reviews, maintenance operations, training or even validation processes.



Bild: B. Braun Melsungen AG

[B. Braun beim CODE_n new.New Festival](#)

Die B. Braun Melsungen AG präsentierte sich als HealthTech-Innovation Partner zum ersten Mal auf dem CODE_n new.New Festival, das vom 20. bis 22. September in Karlsruhe stattfand.



Bild: Leonard Lin flickr.com

[Virtual Reality kreiert Markenerlebnisse](#)

Ist Virtual Reality nur ein Hype? Nein - da sind sich die Experten einig. Doch eine Marketing-Strategie haben nur Wenige. Es ist an der Zeit, dass das Potenzial der Technologie nicht nur erkannt, sondern auch umgesetzt wird.



Bild: Istituto Auxologico Italiano

[Virtual Reality gegen Alzheimer](#)

Ärzte in Mailand simulieren Alltagssituationen, in denen sich die Betroffenen sicher fühlen sollen.



Bild: Nvidia

[Nvidia arbeitet mit Apple an „revolutionären“ neuen Produkten](#)

Durch Stellenausschreibungen von Nvidia wurde bekannt, dass Apple offenbar zusammen mit dem Chip-Hersteller plant, neue Produkte anzubieten. Die Softwareingenieure sollen bei der Treiberprogrammierung helfen und sich mit Metal auskennen.



Bild: Oculus VR

[Oculus kauft InfiniLED](#)

Mit dem irischen Unternehmen InfiniLED kauft Oculus einen Hersteller stromsparender Displaytechnik auf. Das könnte Oculus' Projekt fördern, eine kabellose VR-Brille zu entwickeln.



Bild: THX

[Razer kauft THX](#)

Das Unternehmen gab bekannt, dass THX jetzt zu Razer gehört. Damit kann das Unternehmen eine führende Rolle für VR-Audio einnehmen.

Termine



[FARO 3D Conference 2016](#)

03. bis 04. November 2016, Rottweil

[VR Days](#)

03. bis 06. November 2016, Amsterdam

[Smart Glasses Experience Days](#)

03. bis 30. November 2016,

[Virtual Reality Hackvention](#)

04. bis 06. November 2016, Hannover

[ESI Virtual Performance Solution 2016](#)

08. November 2016, Neu-Isenburg

[Workshop „3D -Stadtmodelle“](#)

08. bis 09. November 2016, Bonn

[tekem-Jahrestagung 2016](#)

08. bis 10. November 2016, Stuttgart

[Vision 2016 - Weltleitmesse für Bildverarbeitung](#)

08. bis 10. November 2016, Stuttgart

[Simpulse Day greenCAE](#)

10. November 2016, Weissach

[World Usability Day Würzburg](#)

10. November bis 26. Oktober 2016, Würzburg

[CGI Trendsession: High-Performance CGI und Virtual Reality](#)

15. November 2016, Pforzheim

[VR NOW CON](#)

16. November 2016, Potsdam

[EuroVR Conference 2016](#)

22. bis 24. November 2016, Athen

[VisB+ Symposium 2016](#)

22. November 2016, Stuttgart

[Fachaustausch Geoinformation 2016](#)

24. November 2016, Heidelberg

[Simulation in der Karosserieentwicklung](#)

30. November 2016, Bad Nauheim

[3D-NordOst](#)

01. bis 02. Dezember 2016, Berlin-Adlershof

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.
